

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN ORIENTADO II (COMUNICACIÓN VISUAL-MULTIMEDIAL) (240227)

Carrera: DISEÑO en COMUNICACIÓN VISUAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°954/22 y su modificatoria UNM-CS N° 1.044/23)¹

Carrera: DISEÑO MULTIMEDIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°955/22 y su modificatoria UNM-R N°51/23)²

Área: Representación

Trayecto Curricular: Ciclo de formación inicial.

Período: 2° Cuatrimestre – Año 2

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 64 (sesenta y cuatro) horas

Vigencia: a partir del 2° Cuatrimestre 2024

Clases: 16 (dieciséis)

Régimen: regularidad o libre

Responsable de la asignatura: Lic. Yanina Hualde

Programa elaborado por: Lic. Yanina Hualde

Fundamentación:

En la era actual de las narrativas transmedia, estas atraviesan y se expanden en múltiples plataformas, como las redes sociales, entre otras, constituyendo una constelación mediática del denominado ecosistema de medios.

Estas narrativas mediáticas moldean subjetividades, crean sentido, forjan identidades y miradas en las comunidades, por lo cual, es de gran importancia desarrollar sentido crítico, adquirir habilidades narrativas visuales, y apuntalar el oficio para la producción de historias situadas desde Argentina y Latinoamérica.

Se plantea desde la asignatura la importancia de la creación de narrativas ilustradas, fílmicas, audiovisuales y multimediales vinculadas al contexto de las industrias culturales nacionales, destacando su relevancia desde lo profesional, económico y cultural.

Teniendo en cuenta que las y los estudiantes han adquirido un vocabulario visual básico, se torna fundamental introducirlo a problemáticas gramaticales y discursivas que aborden el desafío de contar historias ilustradas. En este sentido, durante este período pedagógico se abordan los conceptos de narrativa de la imagen desde las producciones bidimensionales y tridimensionales.

Se considera de vital importancia que los saberes, habilidades y técnicas inherentes a la representación adquiridas en las asignaturas anteriores, se pongan al servicio de dicha función narrativa.

El trayecto de la materia propondrá el desarrollo de personajes y mundos narrativos creados en modalidad de taller, abordando problemáticas desde la narrativa transmedia.

Objetivos Generales:

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional del título aprobado por Resolución ME N° 2833/23

² Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

- Comprender las diferencias y cualidades de las representaciones bidimensionales y tridimensionales.
- Desarrollar la capacidad de llevar adelante claras representaciones en el campo de la comunicación visual y multimedial, mediante elementos compositivos.
- Manejar herramientas y técnicas de normalización para la presentación de los proyectos.

Contenidos Mínimos:

Objetos bidimensionales y tridimensionales. Objetos con abordaje 360°. Perspectivas. Vistas. Acotación. Realización de documentación técnica. Visualización integral del proyecto para instancias de presentación y producción. Métodos y técnicas de renderizado. Metodologías de representación y diagramación gráfica en diferentes tipos de soportes. La comunicación del proyecto.

Programa:

Unidad N° 1: Introducción a la narrativa ilustrada.

El personaje y su mundo. Personajes 2 D. Cartas de personajes: documentación técnica. Geometría, vistas, acotaciones. Biblias y manuales de estilo. Expresiones faciales y corporales. Líneas de acción. Fichas de personaje. Indicadores de género y estilo. Diseño de arte. Color. Paletas básicas y armonías de color. Colores, primarios, secundarios y terciarios. Valor. Desaturación. Comunicación del proyecto en dossiers para la producción. Narrativas ilustradas situadas desde una perspectiva nacional y latinoamericana. (mitos, leyendas, etc).

Unidad N° 2: Ilustración corpórea.

Personajes y mundos narrativos tridimensionales. Materiales de modelado 3D tradicionales y no convencionales. Modelado analógico en distintas materialidades. Espacio y escala. Estructuras y articulaciones.

Fotografías e iluminación. Creación de climas y atmósferas. Uso de los Mixmedia e hibridación para la creación de escenas. Desarrollo de proyectos y presentación de dossier.

Unidad N° 3: Narrativa transmedia y mundos de ficción.

Mundos narrativos. Estructuras del relato, abordajes narrativos desde el viaje del héroe. Secuencialidad. Historia, relato y narración. Narrativas silentes. Ilustración y relato. Miradas contemporáneas del relato clásico. El personaje y su entorno como herramienta comunicacional. Espacialidad. Medios híbridos.

Expansión en distintos soportes mediáticos y productos de consumo popular: videojuegos, animación, productos editoriales, publicitarios, afiches, álbum de figuritas, juegos de mesa, parques temáticos.

Bibliografía:

DAVIS, RIB. (2004). Escribir guiones: desarrollo de personaje. Paidós manuales de escritura. Barcelona.

JOLY, M. (1999). Introducción al análisis de la imagen. Ed. La Marca. Buenos Aires.

HUALDE, Y. (2016). Fotografiar personajes. Apunte de Cátedra. Facultad de Artes.

HEDGE COE, J. (1977). Manual de técnica fotográfica. H. Blume.

JOLY, M. (1993). Introducción al análisis de la imagen, ediciones de la flor. Buenos Aires.

LAURENT, J. (2004). La imagen digital, de la tecnología a la estética. La marca.

LANGFORD M. (1978). "La fotografía paso a paso, un curso completo" Ed Hermann Blume.

MANOVICH, L. P. Ó. (2006). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Lanús, Paidós comunicación, 163, 56.

PINTO, C. y DI SARLI, N. (2016). Transposición, narratividad, género y estilo en el relato ilustrado. Apunte de Cátedra. Facultad de Artes.

ROLDAN, D. (2019). Palabra de ilustrador. Eudeba. 2019. Buenos Aires

SCOLARI, C. (2013). Narrativa transmedia. Cuando los medios cuentan. Ed. Planeta. Barcelona

VAN DER LINDEN, S. & DOUZOU, O. (2013). Album [s]. Éditions De Facto/Actes Sud.

WEISS, M. (2019). ¡Oh, a edad! Ilustrar para niños, jóvenes y adultos. Buenos Aires, CalibroscoPIO.

SCHRITTER, Itsvan. (2005). Sobre la construcción de un libro para chicos y sus ilustraciones. La otra lectura. Cap. 1: "Un libro para chicos, ingredientes y cocción). Las ilustraciones en los libros para chicos. Colección Relecturas. Buenos Aires.

WEISS, M. (2003). Tensiones en el libro ilustrado: El extraño caso de Dr. Jekyll y Mr. Hyde. O del cuerpo, la mente y el temor escolar en el libro ilustrado. Jornadas para Docentes y Bibliotecarios, en la Feria del Libro Infantil y Juvenil de Buenos Aires. Publicado en <http://forodeilustradores.com.ar>

Contrapunto en el libro ilustrado. Artículo publicado en Foro de Ilustradores de la República Argentina <http://forodeilustradores.com.ar>

Videografía:

Hunt, P. (Director). (2008). Perdido y encontrado [Cortometraje]. Studio AKA.

Objetivos pedagógicos:

- Alentar el trabajo en grupo, la adquisición de habilidades sociales y profesionales mediados por el desarrollo de lenguaje técnico.
- Propiciar que los estudiantes desarrollen narrativas visuales situadas, en equipo y con un discurso propio.
- Desarrollar capacidades de análisis y producción de las distintas narrativas visuales y audiovisuales.
- Capacitar en la resolución de problemáticas y desarrollar soluciones de mediana complejidad en el diseño de narrativas visuales y audiovisuales con una perspectiva situada.
- Transmitir la importancia de la ilustración y la composición como herramientas comunicacionales para el abordaje de proyectos al servicio de la industria editorial, audiovisual, publicitaria e institucional.

Metodología de trabajo:

Se propone una metodología de taller, en donde se desarrollen distintas actividades de análisis, de lectura y reflexión, así como de producción en equipo.

Se impulsará el trabajo en técnicas de representación tanto en dos como en tres dimensiones, experimentando materiales artísticos tradicionales como no convencionales.

Se estimularán producciones en distintos dispositivos narrativos gráficos, fotográficos y audiovisuales, apuntando a la convivencia de lenguajes. Por lo tanto, se analizará y experimentará la hibridación de elementos icónicos, textuales, sonoros, tipográficos, fotográficos, y audiovisuales.

Será de gran importancia el uso de la plataforma de aulas virtuales del campus de la UNM, donde habrá material teórico, videos y demás comunicaciones. Además, las/os estudiantes deberán entregar por dicha plataforma los distintos trabajos prácticos para su evaluación.

Evaluación y aprobación

– Por promoción directa

Para la aprobación de la asignatura por el Sistema de Promoción al finalizar el Curso Lectivo, el/la alumno/a deberá contar con los siguientes requisitos:

- a. Asistencia 75 % (setenta y cinco por ciento) clases prácticas presenciales.
- b. Aprobación 100 % (cien por ciento) de los Trabajos Prácticos (TPs) y parcial/es con calificación 7 (siete) o superior. Cada instancia de evaluación contará con una instancia de recuperación.

– Con examen final, como alumno regular

Cuando el/la alumno/a cumpla con los requisitos a y b, pero apruebe el/los parcial/es y trabajos prácticos con calificación igual o mayor que 4 (cuatro) y menor que 7 (siete) podrá aprobar la asignatura mediante un examen final de acuerdo con la normativa de la UNM.

– Por examen libre

De acuerdo con normativa vigente.